

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO BERBASIS TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI PECAHAN

Tri Astika Yolanda¹, Elvi Mailani²

Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Surel: triestika1208@gmail.com, elvimailani@gmail.com

Abstract : *Development of Ludo Learning Media Based on Team Games Tournament (TGT) on Fraction Material in Class V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. The purpose of this study is to produce a feasible, practical and effective team games tournament (TGT)-based ludo learning media for use in learning. This research and development was carried out using the 4D model (Define, Design, Development and Dessimination). The subjects in this study were fifth grade students at SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. The data collection techniques used were observation, interviews, validation questionnaires, and tests. The results of this study indicate that the team games tournament (TGT)-based ludo learning media is very feasible and practical to use. This is evidenced by the results of the final assessment of all validators, with details from the material expert validator obtaining a percentage of 86.6%, from the media expert validator obtaining a percentage of 89%, then from practical experts obtaining a percentage of 92.5%. The three assessments are included in the "Very Good" category. So it can be concluded that this research and development produces a product in the form of ludo learning media that is feasible and practical to use in learning.*

Keywords: *Development, Ludo Learning Media, Team Games Tournament.*

Abstrak : *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media Pembelajaran ludo berbasis team games tournament (TGT) yang layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Development and Dessimination). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, angket (Kuesioner) validasi, dan tes. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media Pembelajaran ludo berbasis team games tournament (TGT) sangat layak dan praktis untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian akhir dari seluruh validator, dengan rincian dari validator ahli materi memperoleh presentase 86,6%, dari validator ahli media memperoleh presentase 89%, kemudian dari ahli praktikalitas memperoleh presentase 92,5%. Ketiga penilaian tersebut termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran ludo yang layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.*

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Ludo, Team Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki peran yang begitu penting dalam pendidikan sehingga dapat membantu siswa dalam proses pemecahan masalahnya dengan selalu diajak berpikir kritis, logis dan sistematis. Sehingga dapat dikatakan

ilmu matematika sangat penting untuk dikuasai dan dipahami oleh seseorang sejak dini. Hal serupa disampaikan oleh Siswono (2018, h. 2) bahwa pendidikan matematika memiliki peran tidak hanya membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik tetapi juga nilai edukasi yang membantu

membentuk karakter peserta didik, termasuk berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Adapun menurut Hamzah (2014, h. 51) matematika ratunya ilmu dan pelayan ilmu. Matematika dapat melayani melayani ilmu-ilmu lain karena rumus, aksioma dan model pembuktian yang dipunyainya dapat membantu ilmu-ilmu tersebut. Peran sebagai ratunya ilmu tergantung pada bagaimana seseorang dapat menggunakannya. Ketika ada peran yang berkembang maka kita dapat mengatakan bahwa matematika memberikan dampak yang cukup berarti terhadap perkembangan ilmu dan matematika itu sendiri, sehingga ke depan akan senantiasa melakukan penemuan-penemuan baru. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Mailani (2015, h. 8) bahwa matematika senantiasa dipakai oleh bidang ilmu lain seperti fisika, biologi, geografi, sejarah, pendidikan jasmani, pertanian, kedokteran, arsitektur, arkeologi, listrik atau elektronik, astronomi dan lain sebagainya. Sehingga cukup sulit mencari pekerjaan yang tidak memakai ilmu matematika.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting dan mempunyai peran dalam setiap aspek kehidupan. Dengan matematika seseorang menjadi pribadi dapat yang berpikir kritis, kreatif dan analitis. Matematika juga sangat berperan dalam kemajuan ilmu baik pengetahuan maupun teknologi. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan kemampuan pendidik dalam mengelola proses kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

Tarigan (2014, h. 57) mengungkapkan bahwa kebanyakan dari pendidik lebih banyak menjelaskan suatu materi tanpa mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi membosankan. Akibatnya peserta didik akan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Kemudian banyak yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang teoritis, abstrak penuh dengan rumus dan lambang yang rumit dan membingungkan. Selain itu masih banyak dari guru yang belum menggunakan media dalam pembelajarannya, padahal media begitu penting guna menunjang pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 November 2022 kepada guru kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pertama, beberapa dari siswa masih kesulitan dalam memahami konsep mengenai materi pecahan. Siswa masih bingung dalam menyelesaikan latihan soal tentang materi pecahan yang diberikan oleh guru.

Kedua, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang terampil, kreatif dan hanya menggunakan media yang seadanya. Proses pembelajaran juga masih jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini lah yang membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan membuat siswa kurang aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Sehingga tidak menutup kemungkinan siswa menjadi tidak semangat dan termotivasi dalam belajar

matematika bahkan tidak menyukai pelajaran matematika.

Ketiga, proses pembelajaran masih menggunakan model ataupun metode yang kurang bervariasi. Penggunaan metode ceramah lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran. Seringnya penggunaan metode ceramah membuat pembelajaran menjadi monoton. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran membuat siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa melakukan kegiatan apapun sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti juga mendapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan masih dikategorikan rendah. Hal tersebut dilihat dari nilai hasil pembelajaran siswa pada pelajaran matematika dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Dimana nilai rata-rata matematika siswa kelas V yang tuntas yaitu berjumlah 7 orang sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belum tuntas adalah 13 orang. Hal tersebut dapat dilihat dari data tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas V

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
>70	7 Siswa	Tuntas
<70	13 Siswa	Tidak Tuntas

Seorang guru dalam proses pembelajaran matematika perlu menggunakan media pembelajaran dan juga model pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan diatas. Hal itu sesuai dengan yang disampaikan oleh Puspitasari (2020, h. 76) bahwa guru sebagai manajer di dalam kelas, harus

dapat menentukan media, metode dan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menumbuhkan atau menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Hal yang serupa juga disampaikan oleh Hasanah (2020, h. 105) bahwa guru seharusnya lebih kreatif dalam menggunakan media maupun model pembelajaran matematika yang bisa memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif di dalam kelas, sehingga suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak.

Adapun menurut Mailani (2019, h. 60) bahwa “dengan media pembelajaran, guru bisa memberikan bahan pembelajaran yang sifatnya tidak jelas menjadi nyata sehingga akan mudah untuk dipelajari dan akan meniadakan bentuk pembelajaran yang sifatnya banyak menghafal”. Serta Anita (2010:5) menyatakan bahwa media dalam cakupan pendidikan merupakan peralatan fisik guna melengkapi dan menyempurnakan proses pembelajaran, misalnya buku, foto, video ataupun buku ajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan penggunaan media ludo. penggunaan media ludo dalam pembelajaran bisa memudahkan guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran khususnya pada materi pecahan sederhana dan dapat membantu anak dalam menghargai dan memahami orang lain sekaligus melatih emosi anak tersebut (Azizah, 2020, h. 30). Adapun model pembelajaran yang perlu diterapkan agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, salah satunya yaitu dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Dengan mengimplementasikan model *team games tournament* (TGT), siswa akan saling memotivasi, bertanggung jawab dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah atau soal yang dibagikan oleh guru (Aisah, 2020, h. 176). Penggunaan media ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan cara berfikir siswa dan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran serta menjadikan siswa agar mempunyai jiwa yang berkerjasama dan bertanggung jawab.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara T.A 2022/2023”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dipakai guna menciptakan suatu produk tertentu serta mengukur keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau dapat disebut dengan Research & Development (R&D) ini mengarah kepada produk di bidang kependidikan. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D (*Define, design, development, Dissemination*) (Sugiono, 2020, h. 394). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan dengan jumlah 20 siswa, dimana siswa laki laki

berjumlah 9 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, angket (Kuesioner) validasi, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

PEMBAHASAN

Kelayakan Produk Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (TGT)

Pengembangan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa di kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap *define* yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis materi dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian tahap *design* yaitu proses merancang media pembelajaran, bagaimana tampilan dari media yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap *development* yaitu proses pembuatan media yang telah dirancang sebelumnya sampai kepada tahap *dissemination* yaitu tahap penyebarluasan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada tahap *define* peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi terkait bagaimana proses pembelajaran matematika yang telah dilakukan. Dimana bisa dikatakan proses pembelajaran matematika di kelas V kurang menarik perhatian siswa dikarenakan minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika juga jarang digunakan dan hanya menggunakan media yang seadanya.

Kemudian pada tahap analisis siswa, peneliti mendapatkan informasi langsung dari guru kelas V tersebut mengenai karakteristik belajar siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan. Yang dimana dari informasi tersebut menjadi masukan bagi peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT). Selanjutnya tahap analisis tugas, peneliti melakukan identifikasi pada tugas-tugas evaluasi siswa yang dikembangkan dalam pembelajaran dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa yang telah disesuaikan dengan KI dan KD. Selanjutnya tahap analisis materi, peneliti menganalisis materi dan mengidentifikasi pengembangan indikator dari pencapaian pembelajaran yang berkenaan dengan materi pokok yang sesuai dengan kompetensi dasar. Sehingga nantinya materi tersebut akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.

Kemudian analisis tujuan pembelajaran, peneliti menentukan acuan dalam merancang media pembelajaran dengan media pembelajaran ludo. Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang akan diperoleh. Selanjutnya tahap *design*, dalam proses merancang produk ini, peneliti memakai aplikasi yaitu *Canva*. Aplikasi tersebut digunakan untuk mendesain tampilan dari media ludo seperti papan permainan, kartu dan buku panduan.

Kemudian tahap *development*, dimana tahap ini merupakan awal dari memahami rancangan yang telah

dirancang menjadi sebuah produk media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT). hasil dari rancangan yang telah dilakukan kemudian media tersebut dicetak ditempat percetakan. Setelah selesai, selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk yaitu uji validasi dari ahli materi, ahli media dan praktikalitas.

Pada kelayakan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) ini dapat diketahui dari hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Pada proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media, peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert yang mempunyai rentang 1-5. Kriteria skala likert tersebut dapat dilihat dari tabel 1.2 dibawah ini:

Tabel 1.2 Klasifikasi Penilaian Media Pembelajaran

Rentang Presentase	Interval Skor	Kategori
81%-100%	81-100	Sangat Layak
61%-80%	61-80	Layak
41%-60%	41-60	Cukup Layak
21%-40%	21-40	Kurang Layak
0-20%	0-20	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto (2014, h. 35))

Adapun tahapan validasi produk pertama dilakukan oleh dosen ahli materi. Dimana terdapat 9 butir pertanyaan dengan aspek penilaian yaitu aspek muatan materi, penyajian materi, dan bahasa. Sehingga dari hasil validasi materi pada tahap I mendapatkan skor 39 dengan presentase sebesar 86,6% dan termasuk kategori "Sangat Layak"

namun terdapat beberapa saran dari ahli materi sebagai perbaikan untuk media pembelajaran. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada media yakni pada tahap II maka skor yang diperoleh yaitu sama 39 dengan presentase sebesar 86,6% dan sudah termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Kemudian yang kedua yaitu validasi ahli media, dimana terdapat 20 butir pertanyaan dengan aspek penilaian yaitu aspek pemakaian, fisik, grafis, desain, dan pewarnaan. Sehingga dari hasil validasi media pada tahap I mendapatkan skor 85 dengan presentasi sebesar 85% dan termasuk kategori “Sangat Layak” namun terdapat beberapa saran dari ahli media sebagai perbaikan untuk media pembelajaran. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada media yakni pada tahap II maka skor yang diperoleh yaitu 89 dengan presentase sebesar 89% dan sudah termasuk kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Proses validasi pada media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli materi yaitu oleh Ibu Nurhadayah Manjani, M.Pd. selaku Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan dan validator ahli media yang dilakukan oleh Ibu Ade Andriani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan. Dimana dari hasil penilaian validasi ahli materi dan media diperoleh presentase sebesar 86,6% dan 89% dengan klasifikasi sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi. klasifikasi tersebut beracuan pada tabel 4.15 mengenai klasifikasi kelayakan media pembelajaran. dimana pada tabel tersebut dipaparkan jika penilaian berada pada rentang 81%-100% maka media pembelajaran tersebut

dikategorikan dalam klasifikasi sangat layak. Maka dari klasifikasi tersebut media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) ini sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (TGT)

Dalam mengukur tingkat kepraktisan dari produk media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) ini dapat dilihat dari hasil angket validasi yang diberikan oleh validator yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd. SD pada tanggal 6 Maret 2023 selaku guru kelas V. Pada tahapan penilaian yang dilaksanakan oleh ahli kepraktisan media pembelajaran menggunakan penilaian dengan skala likert dengan rentang 1-5.

Dimana peneliti memberikan angket validasi dengan 16 butir pertanyaan yang berisi beberapa aspek yakni aspek materi, efisiensi, bahasa, desain dan tampilan, mutu teknis dan kemudahan penggunaan. Dari hasil angket validasi ahli praktikalitas ini diperoleh skor 74 dengan presentasi sebesar 92,5% yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Setelah diperoleh penilaian dari ahli praktikalitas selanjutnya media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) diuji cobakan kepada siswa.

Efektivitas Produk Media Pembelajaran Ludo Berbasis Team Games Tournament (TGT)

Dalam mengetahui efektifitas dari produk, peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) kepada siswa. Uji coba yang dilaksanakan yaitu uji coba dengan

memperlihatkan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) kepada siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. Proses efektifitas dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Dimana pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pre-test* kepada siswa, pertemuan kedua peneliti mulai melaksanakan pembelajaran dengan memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT), kemudian pada pertemuan ketiga peneliti memberikan *post-test* kepada siswa kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan.

Pada saat peneliti menerapkan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika, terlihat bahwa siswa sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pada keefektifan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik pada saat sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika.

Namun sebelum melaksanakan kegiatan *pre-test* dan *post-test*, peneliti memvalidkan soal tes tersebut terlebih dahulu. Validasi tes dilakukan oleh siswa kelas VI SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara. Dari 30 soal yang divalidasi terdapat 17 soal tes yang valid. Maka peneliti menggunakan 17 soal tes yang telah valid dalam kegiatan kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Kegiatan *pre-test* yang dilaksanakan peneliti di kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara terdapat 17 soal tes

yang dikerjakan oleh 20 peserta didik. Dari hasil tersebut diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Dimana dari 20 peserta didik hanya 4 peserta didik yang tuntas dalam hasil *pre-test*. Adapun pada kegiatan *post-test* yang dilakukan peneliti, didapatkan hasil bahwa peserta didik sudah dapat memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Hal tersebut diketahui dari hasil *post-test*, dimana dari 20 peserta didik hanya 3 peserta didik yang tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa.

Adapun rangkuman dari semua hasil penelitian dan pengembangan dapat dilihat dari diagram dibawah ini:

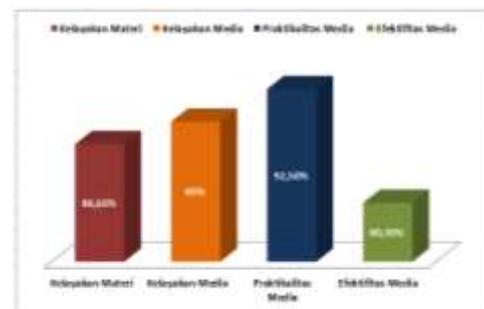


Diagram 1.1 Hasil Penilaian Akhir Penelitian

a. Kelebihan Media Pembelajaran Ludo Berbasis *Team Games Tournament* (TGT)

Dari penelitian relevan yang sebelumnya, maka kelebihan dari media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) yaitu:

1. Penerapan media pembelajaran ludo berbasis *team games*

tournament (TGT) dilakukan secara berkelompok sehingga dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa satu dengan yang lainnya

2. Setiap soal yang terdapat di media ludo dikerjakan secara berkelompok dan bekerja sama sehingga dapat meningkatkan perilaku dan sikap saling menghargai antar siswa
3. Setiap soal akan diberikan waktu 1-2 menit dalam mengerjakannya. Hal itu akan menuntut siswa berpikir kritis dalam mencari jawaban dari setiap persoalan dan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran
4. Media pembelajaran ludo dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran oleh seluruh validator.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Ludo Berbasis *Team Games Tournament* (TGT)

Sedangkan dari penelitian relevan yang sebelumnya, maka kekurangan dari penerapan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT), yaitu:

1. Diperlukan banyak waktu dalam penerapan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT).
2. Penggunaan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) mengakibatkan ruang kelas menjadi lebih ribut dan akan mengganggu ruangan lain.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa di kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan yang telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dalam penelitian pengembangan. Dimana berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya yaitu:

- 1) Pada uji validasi media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dinyatakan layak pakai, sebab media pembelajaran yang dikembangkan sudah divalidasi oleh beberapa ahli yakni, ahli materi yaitu Ibu Nurhadayah Manjani, M.Pd. dan memperoleh presentase 86,6% atau termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya ahli media yaitu Ibu Ade Andriani, S.Pd., M.Pd. memperoleh presentase 89% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Sehingga dari hasil validasi, maka media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dinyatakan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas V SD Negeri 112298 Aek Kanopan Labuhanbatu Utara.
- 2) Adapun pada uji praktikalitas pada media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) yang dilakukan guru kelas V oleh Ibu Nurhayati, S.Pd., SD. diperoleh presentase sebesar 92,5%. Dari presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) sangat praktis untuk

digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3) Peneliti melaksanakan uji coba efektifitas media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik kemudian memperoleh hasil 80,35% dengan klasifikasi sangat efektif. Klasifikasi tersebut beracuan pada tabel 3.14 mengenai Klasifikasi Kategori dan Ketuntasan Nilai, dimana pada tabel tersebut dipaparkan apabila nilai belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan meningkat setelah menggunakan media pembelajaran maka media pembelajaran tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran (nilai posttest lebih besar dari nilai pretest dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal). Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran ludo berbasis *team games tournament* (TGT) sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, L.S & Wicanti, I. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments pada Materi Trigonometri. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/158>.
- Anita, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, A.N & Fitriawanawati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1). <https://www.readcube.com/articles/10.24176%2Fwasis.v1i1.4709>.
- Hamzah, Ali & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Hasanah, Uswatun, dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya/article/viewFile/5334/2310>
- Mailani, Elvi, dkk. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Medan: Azizah Publishing.
- Mailani, Elvi. (2015). Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal*, 1(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1286/0>
- Puspitasari, I.A, dkk. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal fkip unmul*, 2(1). <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm/>

article/download/1248/830.

Siswono, T.Y.E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Daitin. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Jurnal Kreano*, 5(1).
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3278>.